MUNCHKIN®

Zasady Epickiego Munchkina

Epicki Munchkin

Twoje partie Munchkina kończą się za szybko?

Udało Ci się dorobić potężnej, wielorasowej i wieloklasowej postaci, z całą górą wypasionych Przedmiotów i zabójczych kart a tu... koniec? Nie trać nadziei, oto ***Epicki Munchkin***! Zasady epickie można stosować do wszystkich gier z linii ***Munchkina*** i ich dodatków.

Rozpoczęcie gry

Gra przez pierwsze 9 Poziomów Waszych postaci nie różni się niczym od zwykłej rozgrywki. Dopiero po osiągnięciu 10 Poziomu (co nie wymaga już zabicia Potwora!), zamiast zakończyć grę jak zwykle, postaci Poziomów 10-19 uznawane są za „Epickie" i stosują poniższe zasady. Postaci na Poziomie 9 lub niższych nie są „Epickie" i grają na zwykłych zasadach. Jeśli gracz straci Poziom i spadnie poniżej 10, traci także swoje Epickie zdolności (pamiętajmy jednak, że ***Munchkin 7/8*** zawiera kartę "Epicki Smarkacz", która pozwala na korzystanie z Epickich zdolności postaciom na niższych Poziomach).

Zwycięstwo

Poziomy 19 i 20 mogą zostać zdobyte jedynie poprzez zabicie Potwora. Po 20 Poziomie gra się kończy, tym razem na serio.

Zasady dotyczące łączenia gier

- Zasady dotyczące Klątw, Pułapek lub Katastrof, automatycznie dotyczą ich wszystkich.
- Każda zasada dotycząca Przydupasów, Towarzyszy, Sojuszników i tak dalej, dotyczy każdej karty z tej grupy.

Otwieranie drzwi

1. Gdy Epicki Munchkin otwiera Drzwi, odkrywa dwie karty Drzwi i stosuje następującą kolejność zasad:
2. Najpierw działają Klątwy (Pułapki, Katastrofy), w kolejności, jaką wybierze aktualny gracz.
3. Pozostałe karty, za wyjątkiem Potworów, Wzmocnień Potworów, działają w kolejności jaką wybierze aktualny gracz. Tak, oznacza to, że jeśli dobrałeś Klasę, Rasę, Akcent, Super Munchkina itp., możesz zagrać je od razu, przed walką.
4. Potwory i bonusy do Potworów. Jeśli dobrałeś dwa Potwory, walczysz z dwoma naraz.
5. Jeśli dobrałeś Potwora i kartę z bonusem (czyli albo Wzmocnienie Potwora, albo kartę typu Kumpel itp.) bonus dotyczy tego Potwora.
6. Ale jeśli masz same bonusy, bez Potwora, możesz je wziąć na rękę. No i Wzmocnienia Wzmocnień zawsze lądują na Twojej ręce.

Epickie zdolności

Epickie postacie mają dodatkowe, jeszcze bardziej munchkinowe, epickie zdolności. Zdolności, które zastępują podstawowe zdolności danej Klasy lub Rasy, oznaczone są znakiem *.

Epickie Rumaki! IHAAAAA!

W ***Munchkinie 4*** możecie znaleźć Rumaki. Nie powinno Cię dziwić, że Rumaki mogą być równie epickie jak Ty. Mogą zyskiwać epickość i tracić

ją razem z Tobą. Epicki Rumak może nieść jeden dodatkowy Duży Przedmiot. Jeśli stracisz epickość, a Twój Rumak niesie ten dodatkowy Przedmiot, musisz go odrzucić (Przedmiot, nie Rumaka!).

Wskazówki jak grać epicko

Nie daj się wypatroszyć! Śmierć jest wielce nie na rękę Epickim Munchkinom, bo zabiera im te wszystkie wypasione zabawki niezbędne do zwycięstwa. No i bez nich będzie Ci trudniej awansować o Poziom.

Pomagaj swoim Potworom! Zagraj na nie Wzmocnienia Potworów przed walką. Na epickich Poziomach możesz być na tyle potężny, że będziesz w stanie pokonać Wielkiego Cthulhu i cały jego dopakowany pomiot, zgarniając przy tym tonę Poziomów i wygrywając grę. Przecież to takie munchkinowe!

Wzmocnienia ras i klas

Elitarny: *Ultra-Elitarny* – Dostajesz bonus przeciwko każdemu Potworowi równy podwojonej liczbie Skarbów, których on broni.*

Legendarny: *Poszukiwacz Chwały* – Jeśli żadna z kart Drzwi w fazie Otwierania Drzwi nie jest Potworem, odsłoń jeszcze jedną kartę (po rozpatrzeniu Klątw, jeśli jakieś są). Jeśli dodatkowa karta to Potwór, walcz z nim.

Miszcz: *Jesteś W Dechę!* – Jako Epicki Miszcz przyciągasz uczniów. Nie masz limitu liczby posiadanych Przydupasów.

Mroczny: *Zimny Drań* – Myśleli, że to wcześniej byłeś zły i podły?! Jako Epicki Mroczny Ktośtam jesteś mistrzem manipulacji i wykorzystywania innych. Jeśli ktoś odmówi Twojej prośbie o pomoc, rzuć kostką. Jeśli wyrzuciłeś 5 lub 6, możesz nasłać Potwora, który do tej pory z Tobą walczył, na tego gracza. Walka toczy się miedzy graczem i Potworem, a po jej zakończeniu możesz kontynuować swoją turę. Jeśli Potwór zostanie pokonany, to Ty zgarniasz Skarby i Poziomy! A wykorzystany, żałosny biedak zostaje z niczym.

Starszy: *Szanuj Starszych* – Twój Poziom liczy się podwójnie przy liczeniu Twojej siły bojowej, gdy walczysz w swojej turze – samotnie lub z pomocą.*

Wysoki: *Wielce Pomocny* – Jesteś „społecznikiem" gotowym na wyciągnięcie pomocnej dłoni potrzebującym. Jeśli ktoś prosi Cię o pomoc w walce, a Ty się zgodzisz, używasz nie tylko swojego Poziomu i wyposażenia, ale rzucasz także kostką i dodajesz wyrzucony wynik do waszej siły bojowej. Jeśli wygracie, w nagrodę możesz zabrać wierzchnią kartę z dowolnego stosu kart odrzuconych.

Klasy

Bard (Munchkin 3): *Bardowe Super Szczęście* – Działa podobnie jak Bardowe Szczęście, tylko daje Ci dwa dodatkowe Skarby. Musisz jednak odrzucić dwa inne, wybrane przez Ciebie.*

Czarodziej: *Pierścień Megaochrony* – Gdy padniesz ofiarą dowolnej Klątwy, możesz odrzucić kartę z ręki i spróbować Uciec przed Klątwą. Wykonaj normalny rzut na Ucieczkę. Jeśli Ci się nie uda, możesz spróbować jeszcze raz, do skutku, do wyczerpania kart na ręce lub aż się nie poddasz.

Łowca (Munchkin 5): *Samotne Bydlaki to Najlepsze Rumaki* – Za każdym razem, gdy odrzucany jest Potwór, zarówno w twojej turze jak i w turze innego gracza, możesz odrzucić całą rękę (minimum 3 karty) i zgarnąć odrzucanego Potwora. Jest automatycznie poskromiony i zostaje twoim nowym Rumakiem. Jego bonus równy jest ilości bronionych przez niego Skarbów.

Kapłan: *Manna z Nieba* – W dowolnym momencie, nawet w trakcie walki, możesz odrzucić dwie karty z ręki lub ze stołu, aby móc dobrać na rękę jeden

nowy, zakryty Skarb. Możesz użyć go natychmiast, jeśli chcesz i zasady na to pozwalają.

Wojownik: *Roket Fjułel* – 2-Ręczne bronie wymagają od teraz tylko 1 Ręki. No i możesz nieść dwa Duże Przedmioty.

Złodziej: *Lepkie Palce* – Odrzucając jedną kartę z ręki, możesz ukraść losową kartę z ręki innego gracza. Nie musisz rzucać kostką. Możesz to zrobić jedynie w swojej własnej turze, poza walką i jedynie raz na turę.

Rasy

Centaur (Munchkin 7/8): *Przywódca Stada* – Gdy dowolny gracz odrzuca Rumaka, możesz odrzucić dwie karty z ręki, by dobrać go na rękę.

Człowiek: *Władca Marionetek* – Tak, na epickich Poziomach nawet ludzie mają wypasione moce! Zamiast walczyć z Potworem na Poziomie 5 lub niższym, możesz zrobić z niego swojego pupilka (jeśli nie masz jeszcze takiego w grze). Połóż go na stole obok swoich Przedmiotów. Może go później poświęcić w zamian za jednorazowy bonus w walce przeciwko Potworowi lub by pomóc Potworowi albo innemu graczowi. Jeśli użyjesz go na dowolnym graczu, włącznie z samym sobą, bonus będzie równy Poziomowi pupilka. Jeśli użyjesz go przeciwko graczowi, potraktuj go jak Zbłąkanego Potwora i dołącz do walki (wszystkie jego zdolności i bonusy się liczą, można go też dalej wzmacniać). Jeśli gracz nie będzie mógł z nim wygrać, musi Uciekać normalnie. Jeśli stracisz rasę Człowieka lub swój epicki status, tracisz też pupilka – odchodzi w stronę zachodzącego słońca i nigdy już nie wróci.

Elf: *Rubin Chudł* – Możesz strzelać z łuku do biorących udział w walce, której nie jesteś stroną, ani jako główny gracz, ani pomocnik. Działa to dokładnie jak złodziejski Nóż w Plecy – odrzuć dowolną kartę, aby dać graczom lub Potworom -2 do siły bojowej na czas tej walki. Epicki Elf może wystrzelić do 2 strzał w turze, dając maksymalnie -4. Epicki Złodziej Elf może wypuścić w turze dwie strzały i raz wbić nóż w plecy, jeśli odrzuci trzy karty.

Gnom (Munchkin 3): *Mały Oślizgły Padalec* – Jeśli uda Ci się Uciec z walki, możesz dobrać dwa zakryte Skarby.

Jaszczuroczłek (Munchkin 7/8): *Zmień Skórę* – Jeśli uda Ci się Uciec z walki, w której brał udział więcej niż jeden Potwór, możesz rozegrać jeszcze jedną turę, gdy skończysz aktualną. Nie możesz rozegrać dzięki temu więcej niż dwóch tur z rzędu!

Krasnolud: *Łapy Pudziana* – Możesz mieć dowolną liczbę kart na ręce.*

Niziołek: *Mistrz Wyprzedaży* – Możesz sprzedać DWA Przedmioty na turę za ich podwójną wartość lub jeden Przedmiot za potrójną wartość.*

Ork (Munchkin 2): *Golonka z potworka* – jeśli napotkasz Potwora Poziomu 1, możesz go po prostu pożreć. Twoi kumple nie mogą zagrać żadnych kart, aby Cię powstrzymać. Wszystkie bonusy do tego Potwora są odrzucane, mlask... Dzięki tej wyżerce awansujesz o 1 Poziom, a ponieważ zabijasz Potwora, to możesz wygrać w ten sposób grę. Jeżeli Ork, walcząc samotnie, pokona Potwora przewagą siły bojowej większą niż 10, otrzymuje dodatkowy Poziom.

Munchkin, Munchkin Cthulhu, Munchkin z Karaibów, Munchkin Zombie, Gwiezdny Munchkin, Munchkin Legendy, Munchkin Pathfinder, Munchkin Quest, postaci z Munchkina, Warehouse 23, e23 oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Inc. i są używane na licencji przez Black Monk. Munchkin ©Steve Jackson Games Inc. 2001- 2012 . Postaci z Dork Tower © John Kovalic. Wszystkie prawa zastrzeżone.